PlayStation

PAL

OverBlood 2

EVENT

PlayStation®

Precauzioni

Questo dischetto contiene software per la console PlayStation®. Non utilizzare mai questo dischetto su altre macchine poichè potrebbe danneggiarsi. • Questo dischetto inoltre è adatto solamente ai requisiti tecnici della PlayStation® in versione europea e non può essere quindi utilizzato su altre versioni della PlayStation®. • Per un uso corretto, leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation®. • Inserire il dischetto con la parte stampata rivolta verso l'alto. • Non toccare la superficie del dischetto ma afferrarlo dai lati. • Mantenerlo pulito ed evitare di graffiarlo. Se sporco, pulirlo delicatamente con un panno morbido.
• Non esporre il dischetto alla luce diretta del sole, a umidità eccessiva e non lasciarlo vicino a fonti di calore. • Non provare mai ad utilizzare un dischetto incrinato, piegato o riparato con adesivo poichè potrebbe causare errori di funzionamento.

Per la salute.

• Fare come minimo delle pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo. • Non giocare se si è stanchi o si è dormito poco. • Giocare in una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo. • Ai soggetti sofferenti di epilessia va ricordato di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; infatti particolari luci intermittenti o a motivo luminoso comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero determinare un attacco. Va ricordato inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici. Si consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovesse insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

PIRATERIA

La riproduzione non autorizzata di una parte o dell'intero gioco e l'utilizzo non autorizzato di marchi registrati costituiscono un reato punibile dalla legge. La PIRATERIA lede sia i consumatori che i legittimi sviluppatori, editori e dettaglianti. Se sospettate che questo gioco sia stato copiato illegalmente o venite a conoscenza di informazioni riguardanti copie illegali di un prodotto, chiamate il numero del servizio clienti indicato sul retro di questo manuale.

Il numero telefonico del Servizio Clienti (Customer Service No.) si trova sul retro di questo manuale

©1999 Evolution Entertainment srl. Tutti i diritti riservati. Solo per uso domestico. Sono proibiti la copia, l'adattamento, l'affitto, l'imprestito, la rivendita, l'uso in sale giochi, l'uso dietro pagamento, la diffusione televisiva e via cavo, la rappresentazione in pubblico, la distribuzione o estrazione di questo prodotto o di qualsiasi marchio registrato o copyright che appartiene a questo prodotto. Pubblicato da Evolution Entertainment srl. Sviluppato da Riverhill soft Inc.

1 Player | Memory Card 1 block | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible | 2 DISCS | Riverhillsoft

SLES-01880

LA STORIA

NELL'ANNO 2115 A.C., EAST EDGE, IL LUOGO CONSIDERATO IL CENTRO DEL MONDO, È PIENO DI LUCI E COLORI. PRESTO SARÀ NATALE. LA POPOLAZIONE VIVE GRAZIE AL SISTEMA DI RAFFREDDAMENTO DELL'ATMOSFERA, INSTALLATO SETTANT'ANNI PRIMA IN SEGUITO ALL'INASPETTATO FENOMENO DI AUMENTO DELLA TEMPERATURA TERRESTRE CONOSCIUTO COME "L'IMPROVVISA MORTE DELLA TERRA". DURANTE LA NOTTE ACARNO BRANI ATTERRA ALL'AEROPORTO DI EAST EDGE CON UNA NAVETTA. È VENUTO IN QUESTA CITTÀ PER PARTECIPARE A UNA GARA CHIAMATA JUNK BLADE. SULLA STESSA NAVETTA SI TROVANO ANCHE UN UOMO ANZIANO DI NOME VELTOR CURTIS E CHRIS LANEBECCA, LA GIOVANE DETECTIVE CHE LO STA PEDINANDO.

I GUAI, E LA VICENDA, HANNO INIZIO PROPRIO AL MOMENTO DELL'ATTERRAGGIO. VELTOR VIENE ASSALITO E ACARNO, AVENDO COMPRESO CHE L'UOMO STA RISCHIANDO LA VITA, CERCA DI AIUTARLO, RICEVENDO DAL VECCHIO UNA CAPSULA SCONOSCIUTA. BASTERÀ QUESTO PICCOLO EPISODIO A CATAPULTARE ACARNO IN UN DESTINO PIENO DI DIFFICOLTÀ E SORPRESE...

OverBlood 2

INDICE

LA STORIA.....1
INFORMAZIONI IMPORTANTI.....2
PERSONAGGI.....4
AVVIO DEL GIOCO.....8
CONTROLLER.....10
LO SCHERMO.....12
IL SISTEMA WAS.....14
MOVIMENTI.....16
DESCRIZIONE DEGLI ELEMENTI.....22
DESCRIZIONE DEI TERMINI.....26
SUGGERIMENTI.....28
RICONOSCIMENTI.....32

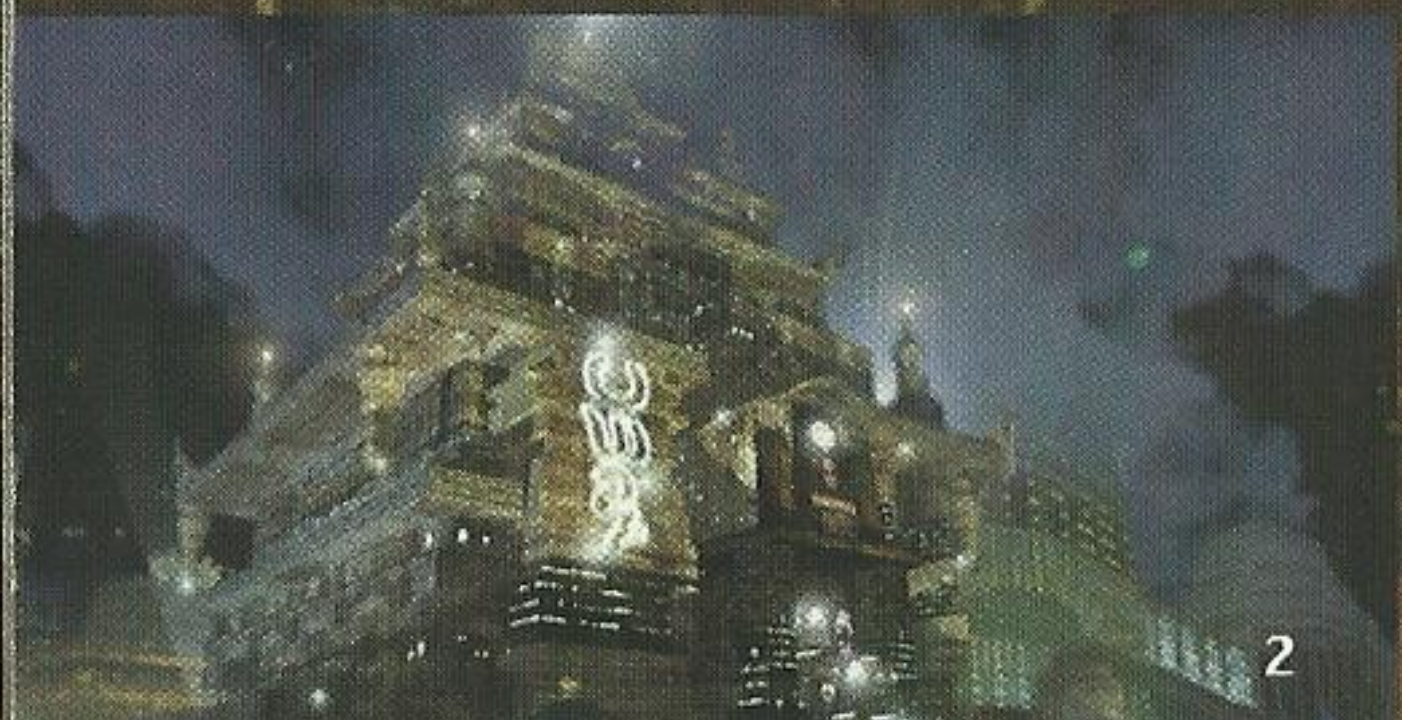
BACK GROUND

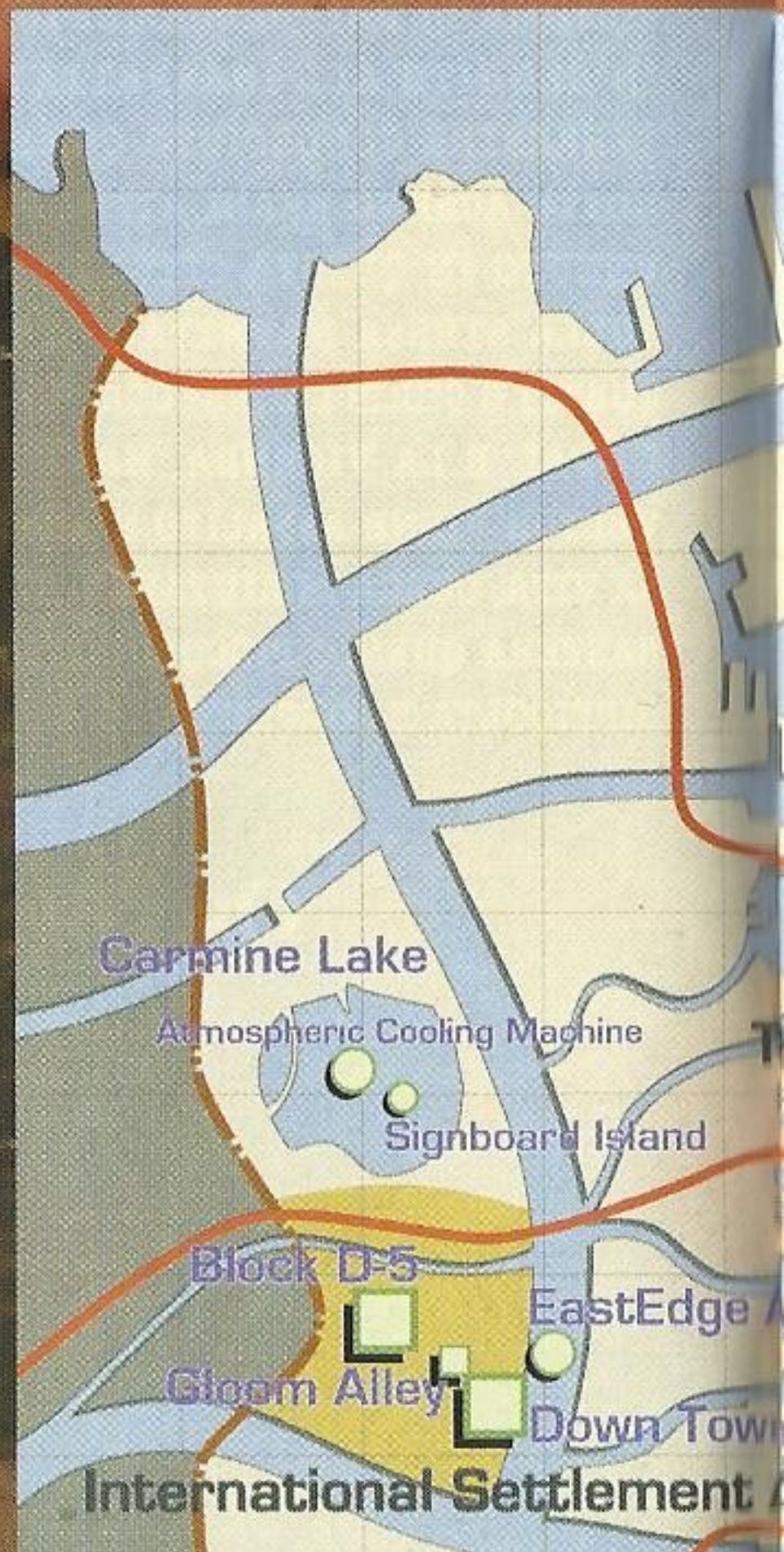
EAST EDGE

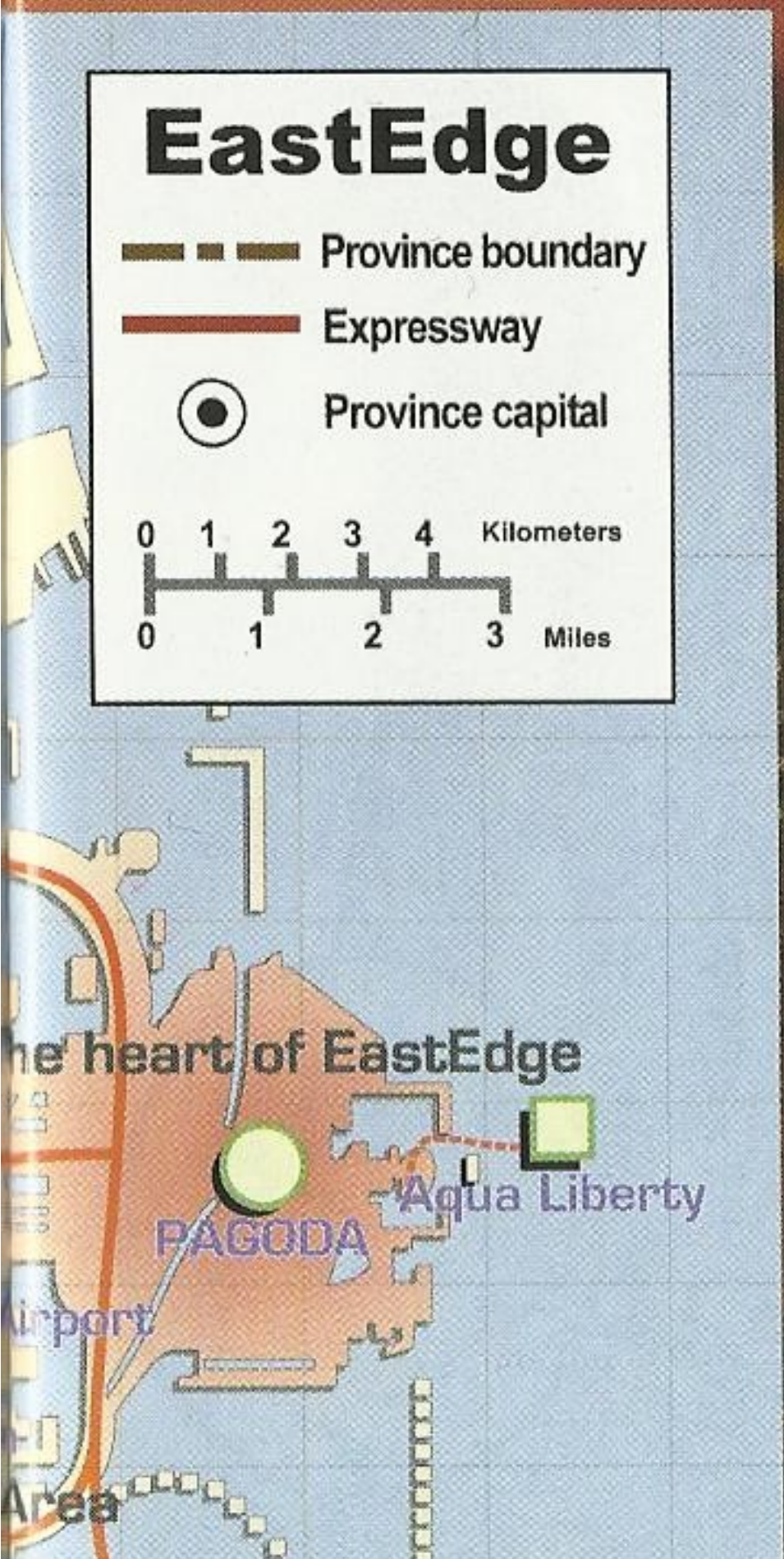
CITTÀ SITUATA SULLA COSTA ORIENTALE DELL'AMERICA.
SI TRATTA DI UNA CITTÀ ARTIFICIALE CREATA ATTORNO ALL'87° SISTEMA DI RAFFREDDAMENTO DELL'ATMOSFERA.
È CONOSCIUTA IN TUTTO IL MONDO ED È ATTRAVERSATA DA MOLTI FIUMI.

PAGODA

ENORME PALAZZO SITUATO A EAST EDGE E DI PROPRIETÀ DELLE HAYANO INDUSTRIES.
HA LO SCOPO DI REGISTRARE E CONSERVARE TUTTE LE INFORMAZIONI SALIENTI SU EAST EDGE.
INOLTRE, HA LA FUNZIONE DI FORNIRE I SERVIZI DI PUBBLICA UTILITÀ ALLA POPOLAZIONE LOCALE.







SISTEMA DI RAFFREDDAMENTO DELL'ATMOSFERA

SI TRATTA DI UNA MACCHINA INVENTATA PER RISOLVERE IL PROBLEMA DELL'AUMENTO DELLA TEMPERATURA E PER CREARE LE CONDIZIONI AMBIENTALI IDONEE PER LA VITA DEGLI UOMINI. È INSTALLATO IN 87 PAESI DIVERSI E HA UNA LUNGHEZZA TOTALE PARI A CIRCA IL DOPPIO DI QUELLA DELLA STATUA DELLA LIBERTÀ. COSTITUISCE L'UNICA SOLUZIONE POSSIBILE PER LA SOPRAVVIVENZA DELLA POPOLAZIONE.

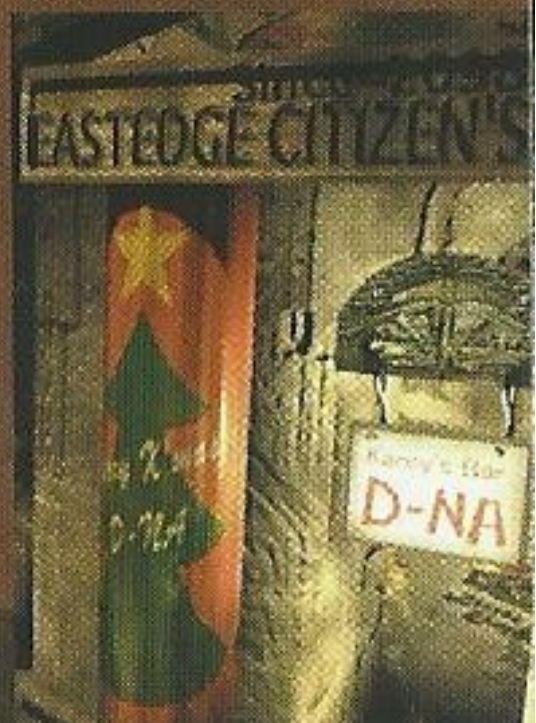
DOWNTOWN

UNA CITTA' ILLUMINATA DA POCHE LAMPADE AL NEON E CARATTERIZZATA DA UN'INFINITÀ DI NEGOZI BUI. È PIUTTOSTO

FREQUENTE INCONTRARE QUA E LÀ VECCHIE FLYMOBILE ABBANDONATE. IL FAMOSO E PERICOLOSO GRUPPO DI BAMBINI ORFANI CHIAMATI LITTLE ELEPHANTS VIVE QUI.

D-NA

UN TRANQUILLO BAR SITUATO NELLA ZONA DOWNTOWN DI EAST EDGE. IL PROPRIETARIO SEMBRA ESSERE STATO COINVOLTO IN ALCUNI ESPERIMENTI DI LABORATORIO AVVENUTI 20 ANNI PRIMA.



PERSONAGGI

DATI

SESSO	**MASCHIO**
ETÀ	**24**
ALTEZZA	**180 cm**
PESO	**75 kg**
PAESE D'ORIGINE	**GREYLAND**
PROFESSIONE	**CORRIDORE DI JUNK**
	BLADE DI CLASSE A

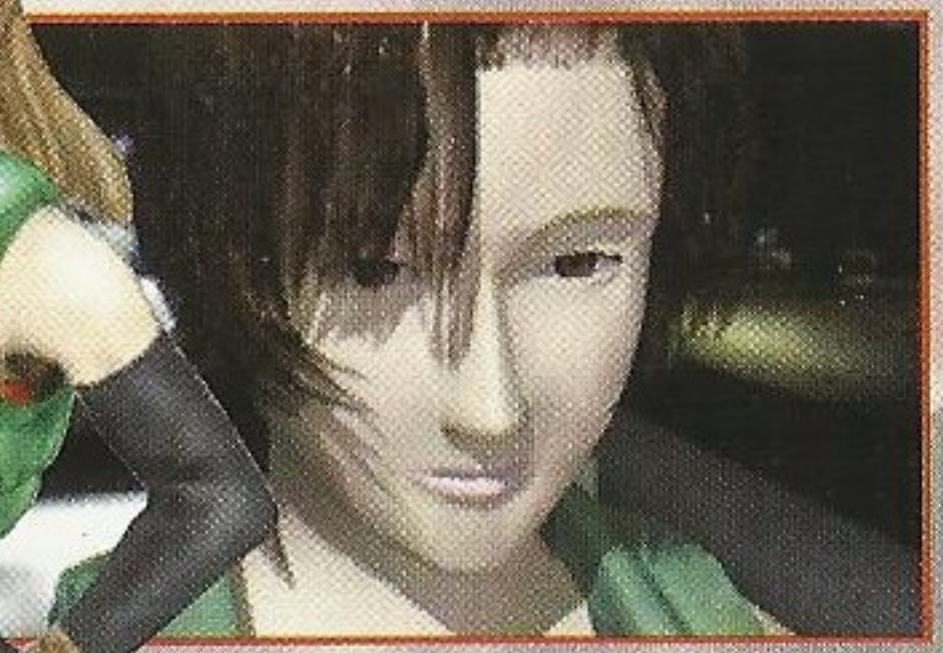
NOTE

PERSONAGGIO PRINCIPALE. IMPULSIVO E DIRETTO. NON SI INTERESSA DI COSE FUTILI.

Acarno Brani

DATI

SESSO	FEMMINA
ETÀ	27
ALTEZZA	170 cm
PESO	50 kg
PAESE D'ORIGINE	SOUTH TWELVE
PROFESSIONE	INVESTIGATORE DELLA POLIZIA INTERNAZIONALE



NOTE

GIOCA A FARE LA DURA, NASCONDENDO LE PROPRIE DEBOLEZZE DAVANTI AGLI ALTRI.

Chris Lanebecca

DATI

SESSO	MASCHIO
ETÀ	70
ALTEZZA	172 cm
PESO	63 kg
PAESE D'ORIGINE	SCONOSCIUTO
PROFESSIONE	SCIENZIATO

NOTE

SOLITAMENTE CALMO, CON UNA PROSPETTIVA SEMPRE MOLTO SCIENTIFICA.

DATI

SESSO	MASCHIO
ETÀ	55
ALTEZZA	162 cm
PESO	52 kg
PAESE D'ORIGINE	SCONOSCIUTO
PROFESSIONE	SCONOSCIUTA

NOTE

UNA PERSONA MOLTO ATTIVA E VITALE PER LA SUA ETÀ.

Veltor Curtis

DATI

SESSO	MASCHIO
ETÀ	54
ALTEZZA	210 cm
PESO	115 kg
PAESE D'ORIGINE	SCONOSCIUTO
PROFESSIONE	DIPENDENTE DELLE HAYANO INDUSTRIES

NOTE

FREDDO, PRIVO DI SENTIMENTI UMANI, MA DOTATO DI GRANDE ORGOGLIO.

Navarro Jean

Kondo

AVVIO DEL GIOCO

INIZIO DEL GIOCO

SISTEMA CORRETTAMENTE IL DISCO NELLA CONSOLE E ACCENDILA. VERRÀ VISUALIZZATA LA SEQUENZA DI APERTURA, SEGUITA DAL TITOLO. SE PREMI IL TASTO START DURANTE LE SEQUENZE DI APERTURA, VIENE VISUALIZZATO IL MENU PRINCIPALE.
SI CONSIGLIA DI NON INSERIRE O RIMUOVERE PERIFERICHE O MEMORY CARDS (SCHEDE DI MEMORIA) UNA VOLTA ACCESA LA CONSOLE.

NUOVO GIOCO

SELEZIONA "START" NELLA SCHERMATA DI AVVIO, QUINDI PREMI IL TASTO ✕ OPPURE IL TASTO START. NOTA: PER SELEZIONARE LA MODALITA' ANALOG (ANALOGICA) - PREMI L'INTERRUTTORE MODALITA' ANALOG (ANALOGICA) (LED:ROSSO).

RIPRESA DI UN GIOCO SALVATO

ASSICURATEVI CHE CI SIANO ABBASTANZA BLOCCHI LIBERI NELLA TUA MEMORY CARD PRIMA DI INIZIARE A GIOCARE. SELEZIONA "CONTINUE" NELLA SCHERMATA PRINCIPALE, QUINDI PREMI IL TASTO ✕ OPPURE IL TASTO START. QUANDO VENGONO VISUALIZZATI I DATI SALVATI, SELEZIONA IL GIOCO CHE VUOI RIPRENDERE E PREMI IL TASTO ✕ OPPURE IL TASTO START.

MODIFICA DELLE IMPOSTAZIONI

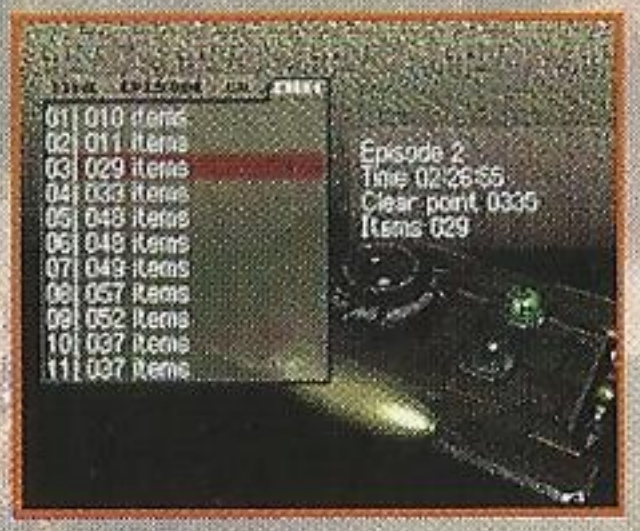
SELEZIONA "OPTIONS" NELLA SCHERMATA PRINCIPALE, QUINDI PREMI IL TASTO ✕ OPPURE IL TASTO START. I SETTAGGI DI DEFAULT POSSONO ESSERE RIPRISTINATI CON IL TASTO △. ESCI DALLA SCHERMATA DELLE OPZIONI PREMENDO IL TASTO ✕ O IL TASTO ○ .

- **VIBRAZIONE**..... SELEZIONA ON OPPURE OFF NEL MENU DI SETTAGGIO DELLA VIBRAZIONE DEL CONTROLLER.
- **ROTAZIONE INQUADRATURA**.IMPOSTA LA ROTAZIONE NORMALE/INVERSA DELL'INQUADRATURA MEDIANTE I TASTI
- **MOVIMENTO SU/GIÙ**.....IMPOSTA IL MOVIMENTO VERTICALE NORMALE/INVERSO DEI PERSONAGGI MEDIANTE I TASTI
- **SUONO**.....IMPOSTA IL SUONO STEREO O MONO
- **VIDEO** ..... IMPOSTA LA LUMINOSITÀ

SOSTITUZIONE DEL DISCO

SE DURANTE IL GIOCO VIENE VISUALIZZATA LA RICHIESTA DI CAMBIARE IL DISCO, SOSTITUISCILO SEGUENDO LE ISTRUZIONI VISUALIZZATE. SE STAI GIÀ USANDO IL DISCO 2, PUOI INIZIARE IL GIOCO AVVIANDO SEMPLICEMENTE LA SCHERMATA DEI TITOLI.

SALVATAGGIO



SE VUOI SALVARE UN GIOCO, È NECESSARIA UNA MEMORY CARD (SCHEDA DI MEMORIA) CON UNO SPAZIO LIBERO SUPERIORE A 1 BLOCCO. INSERISCI LA MEMORY CARD (SCHEDA DI MEMORIA) NELL'INGRESSO MEMORY CARD (SCHEDA DI MEMORIA) 1. ANCHE IL REGISTRATORE VOCALE PUÒ ESSERE UTILIZZATO PER I SALVATAGGI. PREMENDO IL TASTO L1 O IL TASTO R1, È POSSIBILE VISUALIZZARE IL TEMPO, L'EPISODIO, IL PUNTEGGIO E GLI ELEMENTI. PER INIZIARE IL GIOCO DAL PUNTO IN CUI È STATO SALVATO, SELEZIONA "CONTINUA" DALLA SCHERMATA PRINCIPALE. È ANCHE POSSIBILE SEGUIRE I RISULTATI MEDIANTE IL REGISTRATORE VOCALE. AL TERMINE DEL CARICAMENTO, PREMI IL TASTO ○ PER ABBANDONARE LA SCHERMATA DI CARICAMENTO.

PUNTEGGIO

UNA VOLTA TERMINATO CIASCUN EPISODIO, SULLO SCHERMO VENGONO VISUALIZZATI I PUNTI TOTALIZZATI. TALI PUNTI DIPENDONO DAL MODO IN CUI HAI RISOLTO L'EPISODIO. SE IL PUNTEGGIO È ELEVATO, TI SARÀ CONCESSO DI GIOCARE NELLO SCENARIO NASCOSTO (DOPO IL TERMINE, VIENE VISUALIZZATA LA SCHERMATA PRINCIPALE). PUOI CONTROLLARE I PUNTEGGI PREMENDO IL TASTO AVVIO DURANTE IL GIOCO OPPURE MENTRE PARLI CON IL ROBOT DAVANTI A "D-NA" A DOWNTOWN. IL METODO DI CALCOLO DEL PUNTEGGIO È SEGRETO. PROVA A SPERIMENTARE METODI DIVERSI E CONFRONTA I PUNTEGGI OTTENUTI!

MENU GAME OVER

QUANDO FINISCI IL GIOCO, VIENE VISUALIZZATO IL MENU SEGUENTE:

- AL PUNTO DA CUI SEI ENTRATO IN QUEST'AREA: È POSSIBILE GIOCARE ANCORA/RIPROVARE DAL PUNTO IN CUI È APPARSA LA SCRITTA GAME OVER.
- TORNA APPENA PRIMA L'INIZIO DELLA MISSIONE: È POSSIBILE GIOCARE ANCORA DALL'INIZIO DELL'EPISODIO.
- TORNA AL MENU: RITORNI AL MENU PRINCIPALE.

MODIFICA DEL PERSONAGGIO

MEDIANTE IL TRASFORMATORE, PUOI CAMBIARE IL PERSONAGGIO MENTRE GIOCHI.

SCOPO DEL GIOCO

LO SCOPO DEL GIOCO NON È ESPLICITO. MAN MANO CHE ATTRAVERSI I 7 EPISODI, TI VIENE PROGRESSIVAMENTE RIVELATO IL TUO OBIETTIVO.

CONTROLLER

ATTENZIONE: LA VIBRAZIONE DEL CONTROLLER ANALOGICO È POSSIBILE SOLO MEDIANTE L'UTILIZZO DI UN ANALOG CONTROLLER (DUAL SHOCK).

CONTROLLER ANALOGICO

TASTO START
PAUSA, PUNTEGGI, DIZIONARIO DEGLI ELEMENTI (VEDI PAG. 22), RITORNA AL MENU, OPZIONI

TASTO SELECT
MODIFICA LA MODALITÀ DELL'INQUADRATURA (FREE/AUTO)

TASTO L2
MUOVE L'INQUADRATURA VERSO L'ALTO E VERSO IL BASSO

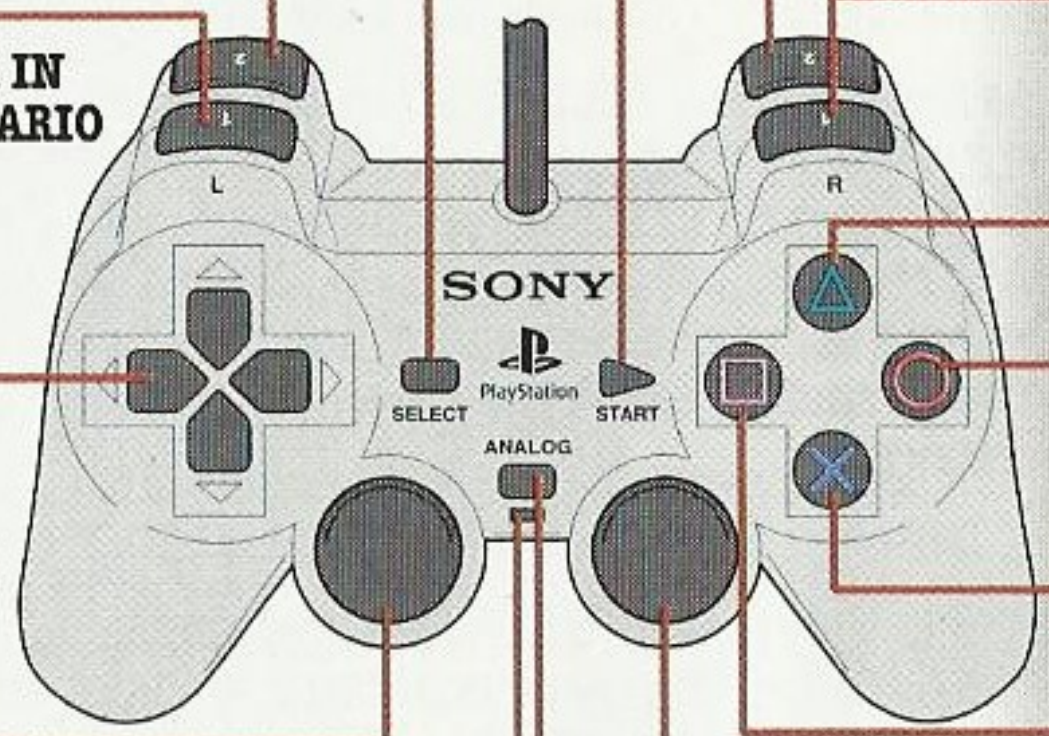
TASTO L1
RUOTA L'INQUADRATURA IN SENSO ORARIO E ANTIORARIO SPOSTA LA CATEGORIA DELL'ELEMENTO

TASTO R2
MUOVE L'INQUADRATURA VERSO L'ALTO E VERSO IL BASSO

TASTO R1
RUOTA L'INQUADRATURA IN SENSO ORARIO E ANTIORARIO SPOSTA LA CATEGORIA DELL'ELEMENTO

△ TASTO
MOSTRA ELEMENTI

TASTI DIREZIONALI
MOVIMENTI DEL PERSONAGGIO
MOVIMENTI DEL CURSORE
SCELTA DEGLI ELEMENTI



○ TASTO
PARLA, CERCA, ANNULLA, ATTACCA, ATTACCATI ALLA SCALA

× TASTO
DECIDI, VAI INDIETRO NELL'ACQUA.

□ TASTO
SALTA, VAI AVANTI NELL'ACQUA, SALI (TENENDOLO PREMUTO)

LEVETTA SINISTRA
MOVIMENTI DEL PERSONAGGIO (PRESSIONE DELICATA PER CAMMINARE, PRESSIONE FORTE PER CORRERE)

LED

INTERRUTTORE MODALITÀ ANALOGICA

LEVETTA DESTRA
RUOTA INQUADRATURA

TASTO L2 + TASTO R2: SPARO AUTOMATICO

× TASTO+TASTO DIREZIONALE: CORRI= SOLO IN MODALITÀ DIGITALE

TASTO L1 + TASTO R1 + TASTO DIREZIONALE: MODIFICA DEL PUNTO DI VISTA

CONTROLLER DIGITALE

AD ECCEZIONE DELLA LEVETTA DESTRA, DELLA LEVETTA SINISTRA E DELL'INTERRUTTORE MODALITÀ ANALOG (ANALOGICA), I TASTI E LE FUNZIONI A ESSI ASSOCIATE SONO GLI STESSI DEL CONTROLLER ANALOGICO.

OPERAZIONI SPECIALI

DURANTE IL GIOCO, TI TROVERAI IN SITUAZIONI IN CUI SARÀ NECESSARIO RICORRERE A DELLE OPERAZIONI SPECIALI.

ESPLOSIONE DELLE BOMBE

LA BOMBA CON COMANDO A DISTANZA ESPLODE PREMENDO IL TASTO ○. LA BOMBA A MANO DEVE PRIMA ESSERE LANCIATA MEDIANTE IL TASTO ○. LA LUNGHEZZA DEL LANCIO DIPENDE DA QUANTO TIENI PREMUTO IL TASTO. PUOI SCEGLIERE DOPO QUANTI SECONDI FAR ESPLODERE LA BOMBA A MANO SPOSTANDO I TASTI DIREZIONALI SU E GIÙ E PREMENDO IL TASTO ○.

FUNE UNCINATA

PER LA FUNE UNCINATA, SPOSTA IL CURSORE CON I TASTI DIREZIONALI, QUINDI PREMI IL TASTO ✕.

CONTROLLER ANALOGICO (DUAL SHOCK)

SE USI IL CONTROLLER ANALOGICO, PUOI MODIFICARE FACILMENTE I MOVIMENTI E L'INQUADRATURA MEDIANTE LO STICK. INOLTRE, LA FUNZIONE DUAL SHOCK TI CONSENTE DI SENTIRE LE VIBRAZIONI DURANTE IL GIOCO, RENDENDO L'AZIONE ANCORA PIÙ REALISTICA. LE VIBRAZIONI POSSONO ESSERE ATTIVATE/DISATTIVATE MEDIANTE LA VOCE "OPZIONI" DELLA SCHERMATA PRINCIPALE.

LO SCHERMO

DURANTE IL GIOCO VENGONO VISUALIZZATE LE SCHERMATE SEGUENTI.

INDICATORE DEI PROIETTILI RIMASTI
MOSTRA L'ENERGIA DI ARMI COME IL LASER E LE MUNIZIONI DELLE ARMI DA FUOCO. VIENE MOSTRATA ANCHE LA QUANTITÀ RESIDUA DI OSSIGENO NEL RESPIRATORE.

ENERGIA FISICA
ESSA DIMINUISCE MAN MANO CHE SUBISCI DEI DANNI E, UNA VOLTA ESAURITA DEL TUTTO, IL GIOCO FINISCE. L'ENERGIA PUÒ ESSERE RIPRISTINATA MEDIANTE ALCUNI ELEMENTI.

PERSONAGGIO DEL GIOCATORE

INDICATORE DELLA RESISTENZA SOTT'ACQUA
SE L'INDICATORE RAGGIUNGE IL LIVELLO ZERO, NON POTRAI PIÙ RESPIRARE SOTT'ACQUA E AFFOGHERAI.

DURANTE UN COMBATTIMENTO

QUANDO COMBATTI UN AVVERSARIO, VIENE VISUALIZZATA LA SCHERMATA SEGUENTE.

ENERGIA FISICA DELL'AVVERSARIO
SE L'INDICATORE RAGGIUNGE IL LIVELLO ZERO, L'AVVERSARIO PUÒ ESSERE BATTUTO.

NOTA: SE NON PUOI EVITARE UNO SCONTRO CON UN AVVERSARIO, SELEZIONA L'ELEMENTO CON CUI COMBATTERE.

SCHERMATA DEGLI ELEMENTI

LA FINESTRA DEGLI ELEMENTI VIENE VISUALIZZATA PREMENDO IL TASTO △.

NOMI DELLE CATEGORIE DEGLI ELEMENTI PRESENTI

GRAFICA DELL'ELEMENTO

CATEGORIA DELL'ELEMENTO

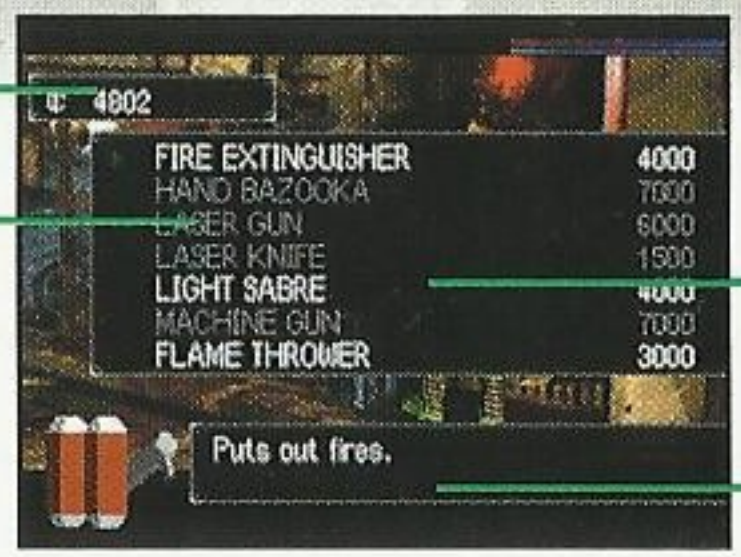
GLI ELEMENTI PRESENTI SONO VISUALIZZATI IN BIANCO. È POSSIBILE MODIFICARLI PREMENDO IL TASTO DIREZIONALE O IL TASTO L1 O R1..

NOME DELL'ELEMENTO

A VOLTE PUÒ VENIRE VISUALIZZATA UNA SEMPLICE DESCRIZIONE DELL'ELEMENTO.

SCHERMATA DEL NEGOZIO

LE SCHERMATE SEGUENTI VENGONO VISUALIZZATE QUANDO ENTRI NEI NEGOZI DELLA CITTÀ.



CREDITO (DENARO DISPONIBILE)

ELEMENTI ACQUISTABILI

VENGONO VISUALIZZATI IN BIANCO.

ELEMENTI NON ACQUISTABILI

VENGONO VISUALIZZATI IN GRIGIO.

DESCRIZIONE DEGLI ELEMENTI

IL SISTEMA WAS

IL SISTEMA WAS (WORLD ACTIVE SUPERVISOR) ADOTTATO IN QUESTO GIOCO È UN NUOVO SISTEMA CHE INFLUENZA SIMULTANEAMENTE E ORGANICAMENTE I MOVIMENTI DEI PERSONAGGI E DEGLI ELEMENTI CHE LO CIRCONDANO. ECCO PERCHÉ ESISTONO MOLTI MODI DI RISOLVERE UN PROBLEMA DURANTE IL GIOCO.

PER RAGGIUNGERE IL LATO OPPOSTO

DAVANTI A TE SI PRESENTERÀ UNA TRAPPOLA ENORME COMPOSTA DA DUE FILE DI CUBI GIGANTESCHI CHE SEPARANO I DUE LATI. È NECESSARIO UN TEMPISMO PERFETTO PER SALTARE SOPRA DI ESSI. GRAZIE AL SISTEMA WAS, SONO DISPONIBILI LE SEGUENTI POSSIBILITÀ.

USO DELLA FUNE UNCINATA

LA FUNE UNCINATA È UNA SORTA DI GANCIO ATTACCATO ALL'ESTREMITÀ DI UNA FUNE, CHE PUÒ ESSERE UTILIZZATO PIÙ VOLTE. CI SARANNO MOLTE OCCASIONI PER USARE LA FUNE UNCINATA NELLO SPAZIO WAS. MEDIANTE LA FUNE UNCINATA, POTRAI ARRIVARE FACILMENTE AL LATO OPPOSTO.

USO DELLA BOMBA

UTILIZZA LA BOMBA INSIEME AL GIUBBOTTO PROTETTIVO E AL CONTROLLER GRAVITÀ. L'ENERGIA SPRIGIONATA DALLA BOMBA TI CONSENTIRÀ DI RAGGIUNGERE IL LATO OPPOSTO.
SISTEMANDO DIVERSE BOMBE, L'ENERGIA SARÀ ANCORA MAGGIORE.

INTERRUTTORE

DA QUALCHE PARTE IN QUESTA ZONA POTRAI TROVARE UN INTERRUTTORE CHE CONTROLLA LA DIREZIONE DEI BLOCCHI. SE LO TROVI, PUOI AVANZARE MEDIANTE IL SALTO NORMALE.

USO DELLA BOMBA A MANO

CI SONO MOLTI MODI PER UTILIZZARE UN ELEMENTO E MOLTI SONO ANCHE I RISULTATI CHE È POSSIBILE OTTENERE. CIÒ È DOVUTO AL FATTO CHE LO SFONDO DEL GIOCO E GLI ELEMENTI VENGONO UTILIZZATI SIMULTANEAMENTE NEL SISTEMA WAS.

PER DISTRUGGERE

LA BOMBA A MANO HA UNA PROPRIA EFFICACIA, MA È POSSIBILE OTTENERE UN ENORME POTERE DISTRUTTIVO USANDO PARECCHIE BOMBE CONTEMPORANEAMENTE. IN TAL CASO, POICHÉ L'ESPLOSIONE RISULTANTE È MOLTO PERICOLOSA, DEVI INNESCARE LE BOMBE UTILIZZANDO UN COMANDO A DISTANZA.

PER PROSEGUIRE

PER OLTREPASSARE LE PORTE CHE NON SI APRONO, È POSSIBILE DISTRUGGERLE CON LA BOMBA A MANO. INOLTRE, È POSSIBILE PROSEGUIRE ATTIVANDO L'INTERRUTTORE DELLE PORTE CON UN'ESPLOSIONE O SALTANDO SFRUTTANDO LA FORZA SPRIGIONATA DALL'ESPLOSIONE.

PER COMBATTERE

OLTRE A ESSERE LANCIATE, LE BOMBE POSSONO ESSERE USATE PER VARI TIPI DI ATTACCO. SE L'AVVERSARIO SI TROVA SU UNA SUPERFICIE INSTABILE, PUOI FAR ROTOLARE LA BOMBA E DISTRUGGERE LA SUPERFICIE. OPPURE, PUOI IMPOSTARE LA BOMBA A OROLOGERIA E FARLA ESPLODERE QUANDO L'AVVERSARIO LE SI AVVICINA. IL METODO DI ATTACCO DIPENDERÀ DALLA SITUAZIONE.

ACQUA

DURANTE IL GIOCO TI TROVERAI FREQUENTEMENTE NELL'ACQUA E, IN TALI CASI, DOVRAI PROSEGUIRE SOTT'ACQUA. NEL SISTEMA WAS, IL NUOTO NON È L'UNICA OPZIONE DISPONIBILE. CI SONO MOLTI MODI PER ANDARE AVANTI.

SOTT'ACQUA

QUANDO AVANZI SOTT'ACQUA NUOTANDO TI SERVE L'OSSIGENO. A QUESTO PROPOSITO, PUOI INALARE DELL'ARIA PRIMA CHE L'INDICATORE DELL'ARIA POSTO NELL'ANGOLO SUPERIORE DESTRO DELLO SCHERMO RAGGIUNGA IL LIVELLO ZERO. OPPURE, PUOI USARE UN ELEMENTO COME IL RESPIRATORE PORTATILE.

GHIACCIO

È POSSIBILE CONGELARE L'ACQUA O SPEGNERE DEGLI INCENDI CON IL SURGELATORE. SE ABBATTI UN AVVERSARIO IN ACQUA, PUOI CONGELARLO E BLOCCARNE I MOVIMENTI. MA NON TI SARÀ POSSIBILE UTILIZZARE GLI ELEMENTI E/O LE PORTE NELL'ACQUA CONGELATA.

EVAPORAZIONE

MEDIANTE IL RISCALDATORE, PUOI FAR EVAPORARE TUTTA L'ACQUA E PROSEGUIRE LUNGO IL LETTO DEL FIUME. MA L'ACQUA EVAPORATA NON RITORNERÀ FINCHÉ NON ABBANDONI L'AREA.

MOVIMENTI

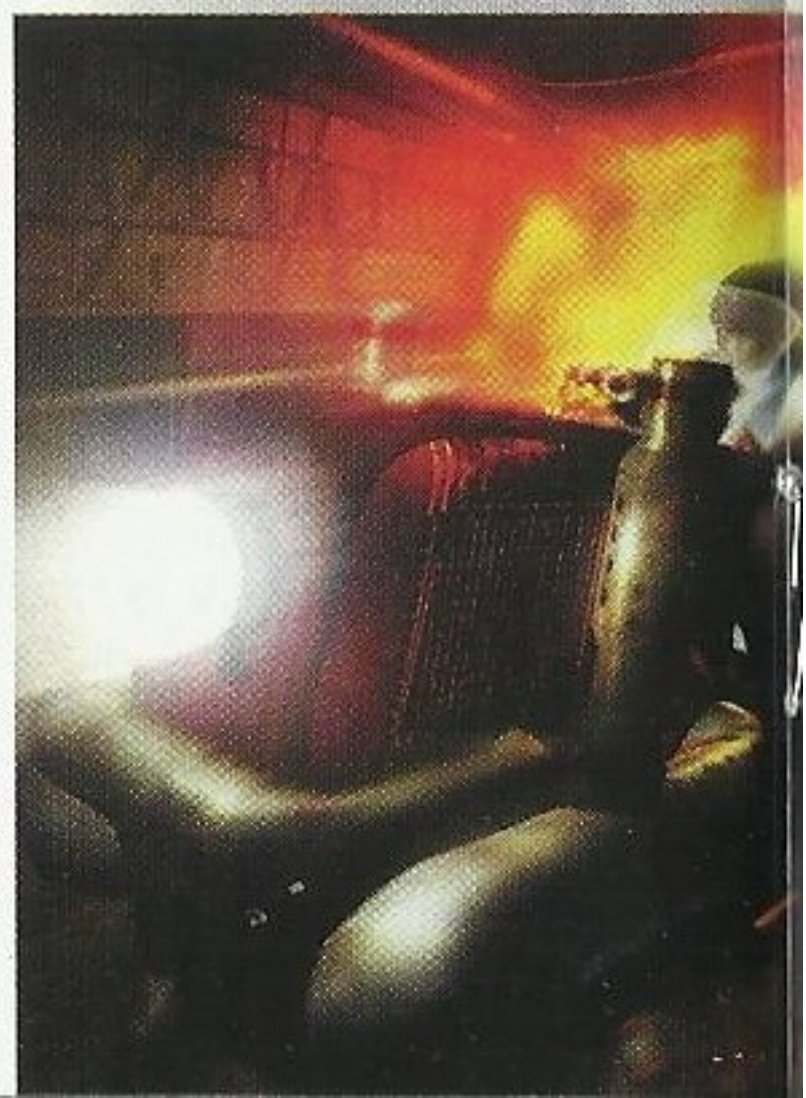
I MOVIMENTI DEI PERSONAGGI PRINCIPALI SONO ELENCATI DI SEGUITO. PENSA SEMPRE ATTENTAMENTE ALLA SITUAZIONE IN CUI TI TROVI E DECIDI E AGISCI RAPIDAMENTE.

PER MUOVERTI

CAMMINA USANDO I TASTI DIREZIONALI. A VOLTE, SARÀ DIFFICILE VEDERE A CAUSA DEL LUOGO IN CUI TI TROVI O DELL'ANGOLO DI VISUALE. IN TALI CIRCOSTANZE, CAMBIA IL PUNTO DI VISTA.

PER CORRERE

PREMENDO IL TASTO ✕ E I TASTI DIREZIONALI, PUOI CORRERE. CI SONO MOLTE CIRCOSTANZE IN CUI CORRERE È ESSENZIALE, AD ESEMPIO QUANDO SCAPPI DAI NEMICI O TI ALLONTANI DALLE ESPLOSIONI. CAMBIANDO L'ANGOLO DI VISUALE, POTRAI CORRERE IN MODO PIÙ FLUIDO.

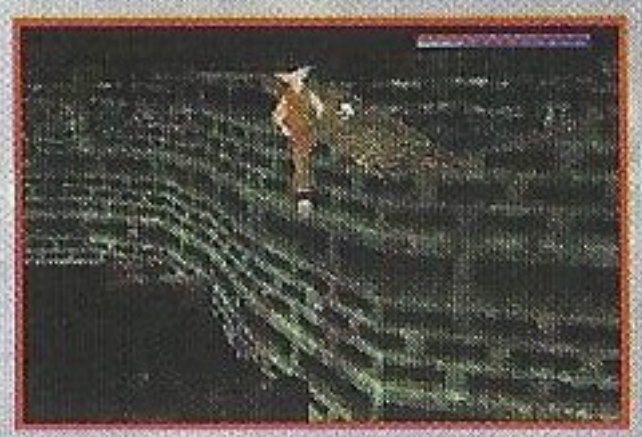


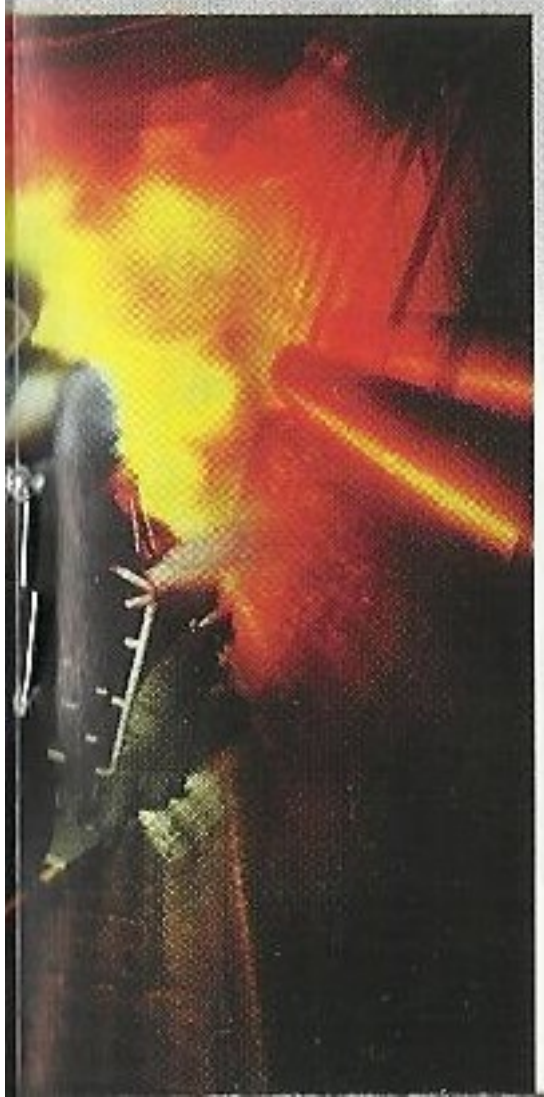
PER SALTARE

IL TASTO □ TI CONSENTE DI SALTARE. INOLTRE, PREMENDO IL TASTO DIREZIONALE INSIEME AL TASTO □ , SARÀ POSSIBILE SALTARE NELLA DIREZIONE DESIDERATA. PUOI SALTARE ANCORA PIÙ LONTANO MEDIANTE IL TASTO × CHE PRODUCE UNA RINCORSA. SE UTILIZZI IL CONTROLLER GRAVITÀ, SARAI IN GRADO DI SALTARE ANCORA PIÙ IN ALTO.

PER ARRAMPICARTI

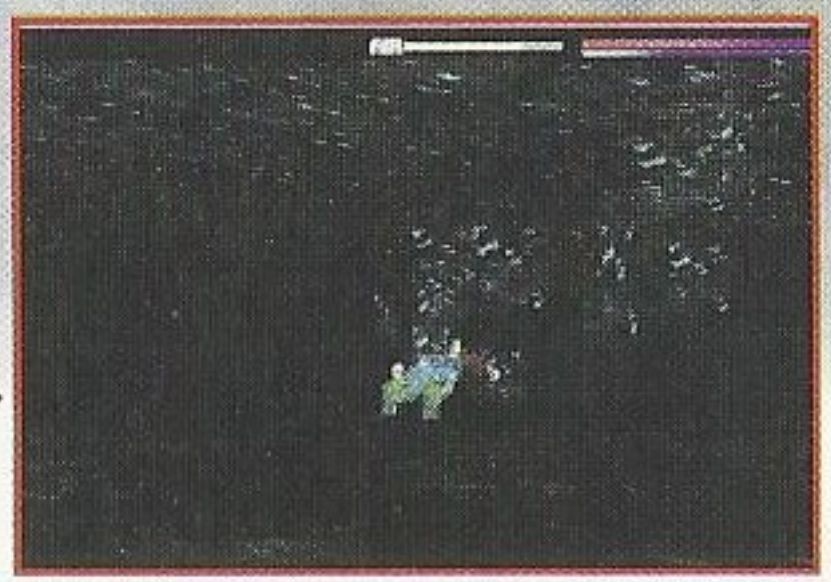
SE AD ESEMPIO TIENI PREMUTO IL TASTO □ DOPO UN SALTO, POTRAI ARRAMPICARTI. SEMBRA UN'AZIONE IMPOSSIBILE, MA SE LE MANI RIESCONO A TROVARE UN APPIGLIO, TROVERAI MOLTI POSTI SU CUI ARRAMPICARTI.





PER NUOTARE

QUANDO TI TROVI SOTT'ACQUA, PREMI IL TASTO □ PER AVANZARE E IL TASTO × PER ANDARE INDIETRO, FACENDO SEMPRE MOLTA ATTENZIONE ALL'INDICATORE DELL'ARIA. QUANDO SEI SOTT'ACQUA, IL GIOCO FINISCE QUANDO FINISCE LA RISERVA D'ARIA.



PER PARLARE

PER PARLARE, METTITI DI FIANCO ALLA PERSONA CHE VUOI INTERPELLARE E PREMI IL TASTO ○. CI SARANNO DELLE SITUAZIONI IN CUI, DOPO AVER CONVERSATO, PROSEGUIRAI AUTOMATICAMENTE.

PER ESAMINARE

PUOI ESAMINARE LE COSE CHE SI TROVANO DAVANTI A TE. SE HAI DEI DUBBI SU UN OGGETTO, METTITI DI FRONTE A ESSO E PREMI IL TASTO ○.

PER PRENDERE

PUOI PRENDERE GLI ELEMENTI CHE TI APPAIONO ILLUMINATI. METTITI DI FRONTE ALL'ELEMENTO DESIDERATO E PREMI IL TASTO ○.

PER ATTIVARE UN INTERRUTTORE

PUOI ATTIVARE L'INTERRUTTORE METTENDOTI DI FRONTE A ESSO E PREMENDO IL TASTO ○.

PER SPARARE

DOPO AVER SCELTO UN'ARMA DA FUOCO NELLA SCHERMATA DEGLI ELEMENTI, PREMI IL TASTO ○ PER SPARARE.

PER COMBATTERE

PUOI COMBATTERE SCEGLIENDO IL PUGNALE LASER E/O LA SPADA LASER DALLA SCHERMATA DEGLI ELEMENTI. QUESTE ARMI CONSUMANO ENERGIA E SE L'ENERGIA SI ESAURISCE, ESSE DIVENTANO INUTILIZZABILI.

ELEMENTO

PUOI SELEZIONARE GLI ELEMENTI DA USARE APRENDO LA FINESTRA DEGLI ELEMENTI MEDIANTE IL TASTO △ E APRENDO LA CATEGORIA DELL'ELEMENTO MEDIANTE IL TASTO L1, IL TASTO R1 O I TASTI DIREZIONALI. CERCA L'ELEMENTO DESIDERATO MEDIANTE I TASTI DIREZIONALI SU E GIÙ, QUINDI SELEZIONALO CON IL TASTO ✕. PER RITORNARE ALLA SCHERMATA NORMALE, PREMI IL TASTO ○.

EQUIPAGGIAMENTO

IN QUESTA SCHERMATA PUOI SELEZIONARE ANCHE L'EQUIPAGGIAMENTO, CIOÈ LE ARMI, GLI ABITI E GLI STIVALI. SPOSTATI TRA GLI ELEMENTI MEDIANTE I TASTI DIREZIONALI SU E GIÙ, QUINDI SELEZIONA QUELLO CHE DESIDERI CON IL TASTO ✕ .

PER RIMUOVERE L'EQUIPAGGIAMENTO

NON PUOI LANCIARE LE BOMBE SE HAI UN'ARMA, QUINDI APRI LA FINESTRA DEGLI ELEMENTI E PREMI IL TASTO □ PER RIMUOVERE L'EQUIPAGGIAMENTO.

PER UTILIZZARE UN ELEMENTO

PUOI UTILIZZARE UN ELEMENTO RACCOLTO SELEZIONANDOLO MEDIANTE IL TASTO ✕ NELLA FINESTRA DEGLI ELEMENTI.

FUNE UNCINATA

CERCA LA FUNE UNCINATA NELLA FINESTRA DEGLI ELEMENTI E SELEZIONALA PREMENDO IL TASTO ✕ . NELLA SCHERMATA DI GIOCO VIENE VISUALIZZATO IL CURSORE DELLE FUNE UNCINATA. NEI LUOGHI IN CUI PUOI UTILIZZARE LA FUNE UNCINATA, SU ENTRAMBI I LATI DEL CURSORE VENGONO VISUALIZZATE DELLE FRECCE. USA I TASTI DIREZIONALI PER SPOSTARLO E, UNA VOLTA SCELTA LA POSIZIONE, PREMI IL TASTO ✕ PER LANCIARE LA FUNE UNCINATA.
SE NON CI SONO DEI PUNTI IN CUI PUOI USARLA, LA FUNE UNCINATA NON FUNZIONA E VIENE VISUALIZZATO IL MESSAGGIO "NON CI SONO LUOGHI IN CUI USARLA".

BOMBA

ESISTONO DIVERSI TIPI DI BOMBA, CIASCUNO CON UN USO PARTICOLARE. CERCA LA BOMBA DESIDERATA NELLA FINESTRA DEGLI ELEMENTI E PREMI IL TASTO ✕ PER SELEZIONARLA. LE BOMBE POSSONO INFRANGERE I VETRI, MA SE DIETRO A ESSI SI TROVANO DEGLI OGGETTI ESSI VERRANNO SPAZZATI VIA DALL'ESPLOSIONE.

- **BOMBA A MANO:** LANCIA LA BOMBA MEDIANTE IL TASTO ○. TENENDOLO PREMUTO, LA BOMBA VIENE SCAGLIATA MOLTO PIÙ LONTANO.
- **BOMBA CON COMANDO A DISTANZA:** UNA VOLTA INNESCATA, PREMI IL TASTO ○ PER FARLA ESPLODERE.
- **BOMBA A OROLOGERIA:** UNA VOLTA INNESCATA, QUESTA BOMBA ESPLODE AL MOMENTO PREFISSATO.
- **BOMBA A CONTATTO:** ESPLODE SE VIENE A CONTATTO CON QUALCOSA.

NOTA: QUANDO USI PIÙ BOMBE SIMULTANEAMENTE, AUMENTI IL POTERE DISTRUTTIVO E PUOI ABBATTERE OGGETTI DI GRANDI DIMENSIONI.

SURGELATORE/RISCALDATORE

IL SURGELATORE E IL RISCALDATORE POSSONO ESSERE SELEZIONATI NELLA FINESTRA DEGLI ELEMENTI. USA IL TASTO ○ PER LANCIARLI E TIENILO PREMUTO PER COPRIRE UNA DISTANZA ANCORA MAGGIORE.

DESCRIZIONE DEGLI ELEMENTI

(DIZIONARIO DEGLI ELEMENTI)
SE PREMI IL TASTO AVVIO DURANTE IL GIOCO, VERRANNO VISUALIZZATE LE DESCRIZIONI SEGUENTI. SELEZIONA IL DIZIONARIO DEGLI ELEMENTI DALLA FINESTRA DI SELEZIONE. SE UN ELEMENTO È UTILIZZABILE SOLO DA UN DETERMINATO PERSONAGGIO, IL NOME DEL PERSONAGGIO VIENE VISUALIZZATO NELLA FINESTRA DELLA DESCRIZIONE. (A=ACARNO, N=NAVARRO, C=CHRIS)

REGISTRATORE VOCALE	**Registra i tuoi movimenti con il tono della tua voce. Puoi usarlo per salvare l'avanzamento del gioco.**
FUNE UNCINATA	**Lancia la fune attaccata all'uncino e raggiungi i luoghi più alti. Puoi usarlo anche sulla superficie dell'acqua.**
TRASFORMATORE	**Consente di comunicare a distanza con gli amici. Puoi usare questo aggeggio persino per modificare i personaggi.**
RESPIRATORE PORTATILE	**Tenendolo in bocca, potrai respirare sott'acqua per un periodo più lungo.**
CONTROLLER GRAVITÀ	**L'effetto della gravità sul corpo viene dimezzato, consentendoti di effettuare un salto doppio rispetto al normale.**
SURGELATORE	**Emette un getto d'aria estremamente freddo che trasforma all'istante l'acqua in ghiaccio.**
RISCALDATORE	**Produce un getto di calore che fa evaporare l'acqua e sciogliere il ghiaccio.**

SPRAY D'EMERGENZA	**Si tratta di uno spray portatile utilizzabile nelle situazioni d'emergenza, in grado di far scomparire tutti i danni.**
ESTINTORE SPRAY	**Si tratta di uno spray portatile che contiene materiale in grado di estinguere il fuoco. Puoi usarlo per spegnere piccoli incendi.**

PISTOLA ANTICA	**Tipo simile alla pistola utilizzata nel 20° secolo. è molto popolare grazie alle sue limitate capacità letali e viene utilizzata per difesa personale.**
PUGNALE LASER	**Un'arma laser di piccole dimensioni. Non molto potente.**
SPADA LASER	**Un'arma laser molto popolare. Piuttosto potente. richiede una ricarica di energia.**
MITRAGLIATRICE	**Arma automatica con 120 colpi. per i proiettili è necessaria una cartuccia.**
LANCIAFIAMME	**Emette delle fiamme e brucia gli elementi. Utile anche come arma.**
BAZOOKA PORTATILE	**Un bazooka di piccole dimensioni in grado di sparare bombe a mano. Ha 4 colpi ma può essere armato con un massimo di 8 bombe.**
PUGNALE	**Un pugnale portatile per la difesa personale. È poco efficace ma non necessita di alcun tipo di energia.**

CARICATORE	**Per ricaricare di munizioni la pistola antica.**
RICARICA DI ENERGIA	**Per ricaricare tutte le armi laser. (Il piccolo respiratore portatile viene ricaricato d'aria)**
RICARICA BAZOOKA	**Per ricaricare il bazooka portatile.**
CARTUCCIA MITRAGLIATRICE	**Ricarica di colpi per la mitragliatrice.**
CARTUCCIA OLIO	**Per ricaricare il lanciafiamme.**

BOMBA A MANO	**Una bomba che esplode 3 secondi dopo aver tolto la linguetta. Puoi non solo lanciarla, ma anche appoggiarla o farla rotolare.**
BOMBA A OROLOGERIA	**Una bomba che esplode allo scadere del tempo impostato. Ha un potere detonante superiore a quello della bomba a mano.**
BOMBA CON COMANDO A DISTANZA	**Un tipo di bomba che esplode una volta piazzata e premuto l'interruttore.**
BOMBA A CONTATTO	**Questa bomba esplode quando viene a contatto con qualcosa.**
ESCA	**Sistemandola sul terreno, attrae i raggi laser entro 20 secondi.**

CHIP CARTA DI CREDITO	**Valuta internazionale.**
CAPSULA SCONOSCIUTA	**Misteriosa capsula consegnata da veltor ad acarno all'aeroporto.**

GIUBBOTTO DI CUOIO ROSSO	**Giubbotto di cuoio rosso privo di capacità speciali.**
DIVISA DELL'ESERCITO	**Lo stesso modello usato dal corpo dei marines.**
GIUBBOTTO PROTETTIVO	**Diminuisce della metà i danni provocati da laser o bombe.**

STIVALI BLADE	**Stivali indossati di solito dai corridori di junk blade.**
SUOLA TERMOISOLANTE	**Stivali con un'eccezionale resistenza al calore che consentono di camminare su una superficie incandescente.**
AMMORTIZZATORE	**Per non subire danni se cadi da grandi altezze.**

NOMI DELLE CATEGORIE DEGLI ELEMENTI

STRUMENTO..... UN ELEMENTO UTILIZZATO COME STRUMENTO

REINTEGRO..... UN ELEMENTO UTILIZZATO PER RECUPERARE LE FORZE

EQUIPAGGIAMENTO...ELEMENTI COME LE ARMI

MUNIZIONI.....UN ELEMENTO UTILIZZATO PER CARICARE LE BOMBE E RICARICARE L'ENERGIA

BOMBE..... ELEMENTI CON POTERE ESPLOSIVO

ABITI..... ELEMENTI COME I GIUBBOTTI

STIVALI..... ELEMENTI DA CALZARE

??? ..... ELEMENTI SPECIALI COME LE SCHEDE DI ACCESSO

DESCRIZIONE DEI TERMINI

QUI DI SEGUITO VIENE PRESENTATA UNA DESCRIZIONE DEI TERMINI UTILIZZATI NEL MONDO DI OVERBLOOD 2.

JUNK BLADE

SI TRATTA DI UNO SPORT MOTORISTICO LE CUI ORIGINI RISALGONO ALL'ANNO 2092 E CHE UTILIZZA LE BLADE RIDE. SULL'ONDA DELLE TRADIZIONALI GARE DI FORMULA 1, QUESTO SPORT SI È ORA DIFFUSO IN TUTTO IL MONDO. IL CAMPIONATO MONDIALE DI SVOLGE A EAST EDGE.

HAYANO INDUSTRIES

GRAZIE AL SUCCESSO DELL'INVENZIONE DEL SISTEMA ANTI-GRAVITÀ, LE HAYANO INDUSTRIES SONO DIVENTATE IL PIÙ GRANDE GRUPPO COMMERCIALE AL MONDO, CON IL MONOPOLIO ASSOLUTO DELLA TECNOLOGIA ANTI-GRAVITÀ. PRESTO HANNO COMINCIATO A PRODURRE APPLICAZIONI ANTI-GRAVITÀ DI TUTTI I TIPI. LA SEDE PRINCIPALE È SITUATA A EAST EDGE ED È CHIAMATA "IL PAGODA". SI DICE CHE LE HAYANO INDUSTRIES ABBIANO DEGLI STRETTI LEGAMI CON IL GOVERNO.

L'IMPROVVISA MORTE DELLA TERRA

UN IMPROVVISO AUMENTO DELLA TEMPERATURA TERRESTRE SI È VERIFICATO 70 ANNI FA. PER RISOLVERLO, SONO STATI COLLOCATI DEI SISTEMI DI RAFFREDDAMENTO DELL'ATMOSFERA IN VARI LUOGHI DEL MONDO PER CONSENTIRE ALLE PERSONE DI RESPIRARE E SOPRAVVIVERE.

FIGLI DELLA TERRA

I FIGLI DELLA TERRA SONO UN PICCOLO GRUPPO DI FANATICI RELIGIOSI AMBIENTALISTI CHE ADORANO LA TERRA COME PROPRIO DIO. QUESTI AMBIENTALISTI HANNO INTRAPRESO UN'ATTIVITÀ DI SABOTAGGIO DI TUTTI I NUOVI CANTIERI IN OPPOSIZIONE A QUELLE CHE CONSIDERANO LE POLITICHE ANTI-AMBIENTALISTE DEL GOVERNO. SI TRATTA DI UN GRUPPO SPARUTO, MA BEN NOTO PER LE PROPRIE ATTIVITÀ VIOLENTE ED ESTREME

SISTEMA ANTI-GRAVITÀ

NELL'ANNO 2090, LE HAYANO INDUSTRIES HANNO COSTRUITO IL SISTEMA ANTI-GRAVITÀ. QUESTO SISTEMA HA PERMESSO LA PRODUZIONE DI MOLTE MACCHINE ANTI-GRAVITÀ. GRAZIE A QUESTA INVENZIONE, IL SISTEMA DEI TRASPORTI HA SUBITO UN CAMBIAMENTO RIVOLUZIONARIO NELL'USO DEI TRADIZIONALI VEICOLI SU RUOTE.

FLYMOBILE

SI TRATTA DI UN VEICOLO AD ANTI-GRAVITÀ. SOSTITUISCE I VEICOLI INQUINANTI SU RUOTE ED È ATTUALMENTE UTILIZZATO IN QUASI TUTTE LE CITTÀ.

SUGGERIMENTI

EPISODIO 1

NEL BAR D-NA BAR DI DOWNTOWN, ACARNO SCOPRE IL CONTENUTO DELLA CAPSULA SCONOSCIUTA. LA CAPSULA CONTIENE UN MESSAGGIO DI VELTOR DIRETTO A RAZ, IL PROPRIETARIO DEL BAR.
PER POTER RIVELARE LA VERITÀ CELATA DAL GOVERNO E PER ESTRARRE LE INFORMAZIONI CONTENUTE NELLA CAPSULA, È NECESSARIO INTRODURSI NELLA TORRE DI EAST EDGE, CONOSCIUTA COME IL PAGODA. RAZ CHIEDE AD ACARNO DI RUBARE LA MAPPA DEL PAGODA.

PRIMA DI TUTTO, CERCA IL BAR D-NA

C'È UN PULSANTE SULLA CAPSULA SCONOSCIUTA. SE LO PREMI, SENTIRAI LA VOCE DI VELTOR. SEBBENE LE PAROLE NON SIANO MOLTO CHIARE, RIUSCIRAI A SENTIRE LA PAROLA "DINA". SI TRATTA DI UN BAR DI DOWNTOWN CHIAMATO "D-NA". PERCIÒ, CERCA DI TROVARLO PIÙ IN FRETTA CHE PUOI, SFRUTTANDO TUTTI GLI INDIZI CHE TI SI RIVELERANNO.

PREPARA GLI ELEMENTI NECESSARI PRIMA DELLA PARTENZA

PRIMA DI PARTIRE PER LA MISSIONE RICHIESTA DA RAZ, VERIFICA DI AVER PREPARATO TUTTI GLI ELEMENTI NECESSARI. AL NEGOZIO DI CIANFRUSAGLIE DI DOWNTOWN TROVERAI OGGETTI COME LO SPRAY D'EMERGENZA, IL CONTROLLER GRAVITÀ E LA BOMBA A MANO.

TROVA LA SCHEDA DI ACCESSO

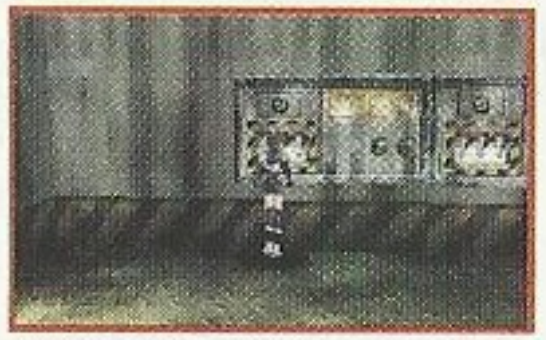
IN QUESTO EPISODIO, AVRAI BISOGNO DI ALCUNE SCHEDE DI ACCESSO PER APRIRE DELLE PORTE, QUINDI È IMPORTANTE CHE TU LE TROVI. IN CASO DI DUBBI, PROVA DELLE COSE DIVERSE.

EPISODIO 2

I QUATTRO PERSONAGGI (ACARNO, CHRIS, NAVARRO E RAZ) SI INCONTRANO NEL BAR DI PROPRIETÀ DI RAZ. RAZ RACCONTA AD ACARNO, CHRIS E NAVARRO CHE È NECESSARIO CHE SI INTRODUCANO NEL PAGODA. ACARNO È L'UNICO A RIFIUTARE L'IMPRESA, MA LA VISIONE DELLO SPIRITO DELLA SORELLINA NINA RAPITA 20 ANNI PRIMA A EAST EDGE GLI FA CAMBIARE IDEA. COSÌ, ACARNO ACCETTA DI ENTRARE NEL PAGODA E, INSIEME A CHRIS E NAVARRO, RIESCE A PORTARE A TERMINE IL PIANO.

GLI ELEMENTI SONO COMUNI PER TUTTI E TRE I PERSONAGGI

NELL'EPISODIO 1, L'UNICO PERSONAGGIO CONTROLLABILE ERA ACARNO, MA NELL'EPISODIO 2, MEDIANTE IL TRASFORMATORE, PUOI SCAMBIARE I PERSONAGGI E CONTINUARE CON QUELLO CHE HAI SCELTO. IN TALI CASI, GLI ELEMENTI SONO COMUNI PER TUTTI E 3 I PERSONAGGI. VERIFICA TUTTAVIA DI EQUIPAGGIARTI CON GLI ELEMENTI APPROPRIATI.



PREMI L'INTERRUTTORE

IN ALCUNE CIRCOSTANZE IL LASER NON PENETRA IL BERSAGLIO E VIENE RIFLESSO. IN TALI CASI, CONTROLLA CHE NON CI SIA UN INTERRUTTORE NEI PARAGGI. PRENDI NOTA DI TUTTI I MINIMI DETTAGLI E CERCA DI ARRAMPICARTI IN DETERMINATI POSTI E/O DI CAMBIARE L'ANGOLO DI VISUALE.

USA BENE GLI ELEMENTI CHE TROVI PER TERRA

SE C'È UN INCENDIO, USA L'ESTINTORE SPRAY. SE NELLA ZONA C'È DELL'ACQUA, UTILIZZA L'ARIA DI RISERVA. MOLTO SPESSO PUOI TROVARE QUESTI ELEMENTI PER TERRA. SE LI USI IN MODO EFFICACE, POTRAI PROCEDERE FACILMENTE.

OSSERVA ATTENTAMENTE CIÒ CHE TI CIRCONDA

QUANDO RAGGIUNGI UN LUOGO NUOVO, È IMPORTANTE OSSERVARE ATTENTAMENTE CIÒ CHE TI CIRCONDA. CERCA DI MODIFICARE L'ANGOLO DI VISUALE MEDIANTE I TASTI L1, R1 O R2 E PROCEDI SOLO DOPO AVER CONTROLLATO LA TUA POSIZIONE E L'EVENTUALE PRESENZA DI COSE ANOMALE. SPESSO, PROCEDERE SENZA PRIMA AVER DATO UN'OCCHIATA ATTENTA AI DINTORNI SIGNIFICA ANDARE INCONTRO A MORTE SICURA.

CI SONO MOLTI MODI PER BATTERE UN AVVERSARIO

QUANDO NON È POSSIBILE EVITARE UN COMBATTIMENTO CON UN AVVERSARIO, SPESSO IL MODO TRADIZIONALE DI AFFRONTARLO CON LE ARMI NON È L'UNICA POSSIBILITÀ. PROCEDI CON CAUTELA PENSANDO A CIÒ CHE TI CIRCONDA E AGLI ELEMENTI IN TUO POSSESSO. AD ESEMPIO, SE INCONTRI UN AVVERSARIO MENTRE SEI IN UN LUOGO MOLTO ALTO, PUOI EVITARE LA LOTTA SFRUTTANDO LE TUE ABILITÀ PER FARLO CADERE. UN ALTRO ESEMPIO CONSISTE NEL CONGELARE UN AVVERSARIO CADUTO IN ACQUA. OVVIAMENTE CI SONO MOLTISSIME ALTRE POSSIBILITÀ, QUINDI RIFLETTI SEMPRE ATTENTAMENTE.

CONTROLLA SEMPRE IL TUO LIVELLO DI ENERGIA FISICA

IL GIOCO FINISCE QUANDO L'INDICATORE DELLA FORZA FISICA SI ESAURISCE E NON PUOI MAI SAPERE COSA TI ASPETTA. LA BARRA ROSSA INDICA UNA DIMINUZIONE DELLA FORZA FISICA, QUINDI QUANDO VIENE VISUALIZZATA È BENE UTILIZZARE LO SPRAY D'EMERGENZA PER RIPRENDERTI RAPIDAMENTE.

USA GLI ELEMENTI IN MODO EFFICACE

CI SARANNO DELLE SITUAZIONI IN CUI CREDERAI DI NON POTER PROCEDERE OLTRE, MA A VOLTE BASTA USARE GLI ELEMENTI IN TUO POSSESSO. PUOI UTILIZZARE LA FUNE UNCINATA PER RAGGIUNGERE I LUOGHI PIÙ ALTI OPPURE LE BOMBE PER ABBATTERE LE PORTE... PERCIÒ, QUANDO CREDI DI ESSERTI ARENATO, PROVA A USARE GLI ELEMENTI CHE HAI.

MODIFICA DEL PERSONAGGIO

NELL'EPISODIO PRECEDENTE ACARNO ERA L'UNICO PERSONAGGIO, MA MAN MANO CHE IL GIOCO PROCEDE, PUOI USARE IL TRASFORMATORE PER RICHIAMARE GLI ALTRI PERSONAGGI E IMPERSONARLI. RIFLETTI ATTENTAMENTE SULLA SITUAZIONE IN CUI TI TROVI E PROVA A CAMBIARE IL PERSONAGGIO.

QUANDO NON PUOI CONTINUARE E QUANDO IL GIOCO È TERMINATO

LA SCHERMATA POSTA SULLA DESTRA VIENE VISUALIZZATA QUANDO IL GIOCO È TERMINATO OPPURE QUANDO NON PUOI PIÙ PROSEGUIRE. IN QUESTO MODO PUOI CONTINUARE ANCHE QUANDO SEI A METÀ DEL GIOCO. SELEZIONANDO "RITORNA ALLA SCENA PRECEDENTE L'INIZIO DELL'EPISODIO", PUOI RITORNARE ALL'INIZIO DELL'EPISODIO.

A PROPOSITO DEL GIOCO SECONDARIO

SE NON ABBANDONI IL GIOCO SECONDARIO CHE VIENE VISUALIZZATO DURANTE IL GIOCO, POTREBBE NON ESSERE PIÙ POSSIBILE ANDARE AVANTI. AD ESEMPIO, SE GIOCHI CONTINUAMENTE ALLA SCENA DEL BALLO DELL'EPISODIO 4, LA DIFFICOLTÀ DIMINUIRÀ E SARÀ PIÙ FACILE SUPERARLA, MA OTTERRAI MENO PUNTI.

CREDITS

Screenplay & Gamedesign:
Akihiro Hino

World Design:
Ryoichi Takeyama

Character Design & Motion:
Kotaro Mitoma

Programming:
Tomohiko Tanaka, Masahiro Noda
Hiroshi Iso, Kenji Matsusue, Shin-ichiro Kawabata
Makoto Shikasyo, Yoshio Fukushima

Graphic Design:
Takashi Inagaki, Junji Hashimoto, Takeshi Majima,
Shigekazu Ueno, Kazunari Matsuo, Takanori
Urakawa, Junji Shigematsu, Satoshi Goto

CG Animation:
Yoshiaki Kusuda, Satoshi Takaki, Hiroyuki Akao
(Digital Media Lab.)
Masaki Sakai (Digital Media Lab.)
Syuuichi Murata (Digital Media Lab.)
Kei Watanaba (Digital Media Lab.)

Music Compose:
Hiroaki Iwatani

Theme song: "First you go"

Vocal:
Mayumi Sato

Songwriter:
Yumiko Sakoguchi

Composer:
Hiroaki Ywatani

Sound Effects:
Tomohiro Akaki
Tomohito Nishiura
Takeshi Inoue

Voice Actors:
Stefano Albertini
Elisabetta Cesone
Andrea De Nisco
Alessandra Felletti
Gianni Gaude
Ciro Imparato
Alfio Liotta
Claudio Moneta
Monica Pariante
Pino Pirovano
Gabriella Pochini
Alberto Sette
Aldo Stella
Q
Richard Avery
Sian Wilmshurst
Tanya Myers

Narration Director: Sadayoshi Fujino

Motion Actors:
Akira Nakajima
Mayuko Ouchida
Yukiko Nakashima

Recording Engineer:
Osamu Ichikawa (TAVAC)
Kouji Aoyama (Qtec)

Production Assistance:
AONI PRODUCTION
TAVAC
HEACON
Qtec

Director: Akihiro Hino

Product Producer: Ken-ichiro Hayashi

Executive Producer: Kazuhiro Okazaki

Customer Service Numbers

• Australia 1902 262 662

Calls charged at $1.50 per minute.

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• Österreich 0900 970 111

Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/Sek.

Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.

• Belgique/België/Belgien 011 280 996

Veuillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.

• Danmark +45 33 26 68 20

Åben Man-Tors 16.00-19.00

Du bedes ringe til dette kundeservicenummer for support til din PlayStation.

• Suomi 0600 411911

"4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21"

Soita näihin asiakaspalvelunumeroihin vain PlayStation-laitteistotukea varten

• France 01 40 88 04 88

Veuillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.

• Deutschland 01805 / 766 977

Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.

• Greece (00 301) 6777701

Παρακαλούμε να καλείτε αυτά τα Τηλέφωνα Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για τεχνική υποστήριξη για την κονσόλα PlayStation

• Ireland (01) 4054022

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• Italia 167 520 523

Chiamare i numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation.

• Nederland 0495 544 562

Wij verzoeken u deze klantenservicenummers alleen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.

• New Zealand (09) 415 2446

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• Norge 2336 6600

• Portugal (01) 318 7450

Por favor, contacte os seguintes números do nosso Serviço de Atendimento ao Cliente se tiver alguma dúvida ou problema com qualquer produto de hardware PlayStation

• España 902 102 102

Por favor, llama a los siguientes números de nuestro Servicio de Atención al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.

• Sverige 587 610 00

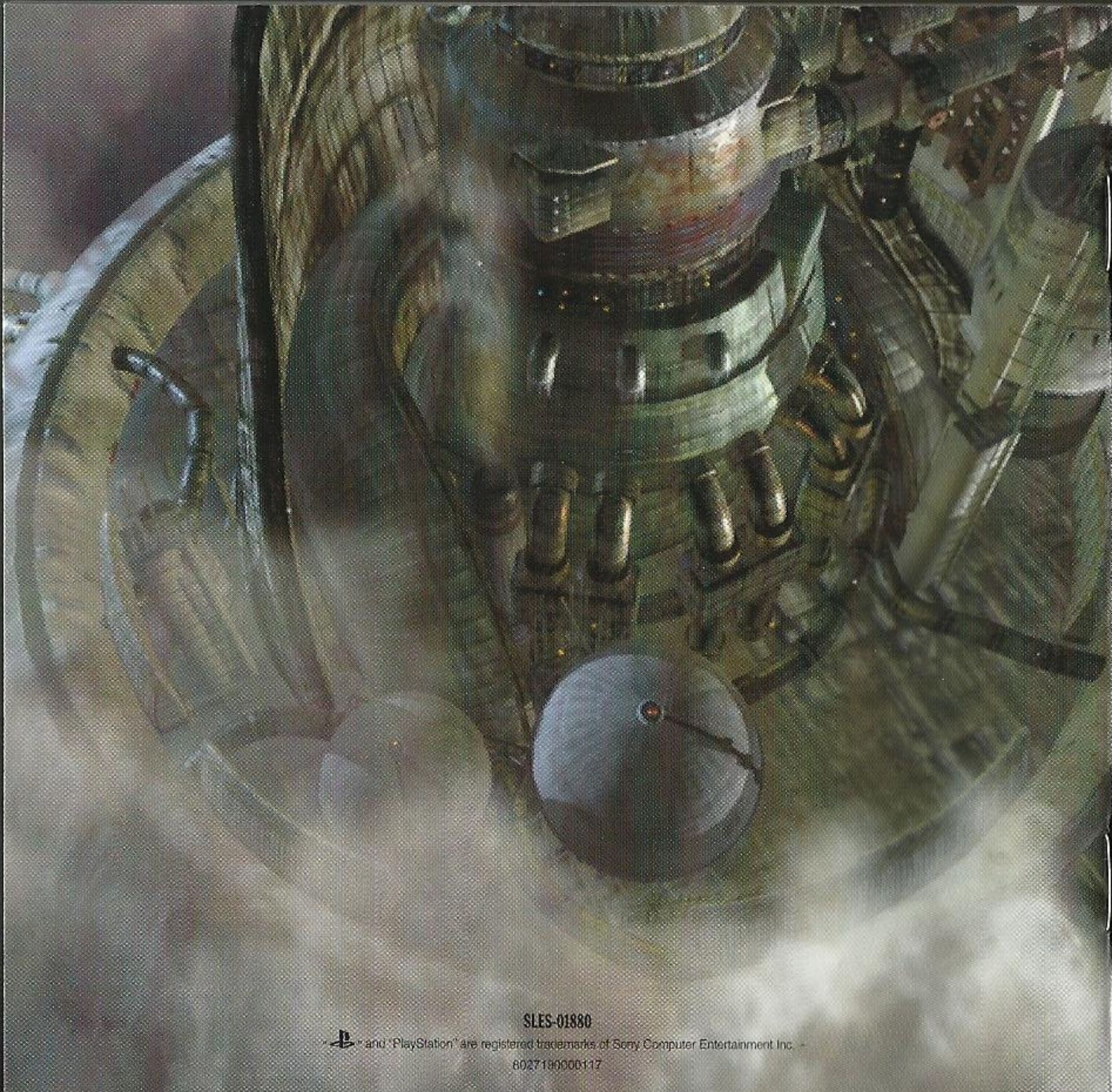
Vänligen ring följande kundtjänstnummer enbart om problem uppstår på PlayStations programvara.

• Schweiz/Suisse 0900 55 20 55 Ein Anruf kostet Fr. 1. -/min.

Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen

• UK 0990 99 88 77

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support



SLES-01880

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

8027190000117